

# מטלה רכיבים רשמיים

## שאלה 2



בגרסה החדשה של טאקי, המטרה משתנה מהיפטרות מכל הקלפים לשרידות וניהול חיים. כל שחקן צריך לשרוד כמה שיותר זמן, כאשר השחקן האחרון שנשאר במשחק הוא המנצח. שינוי המטרה משפיע על חוקי המשחק ומכניס משאב חדש: נקודות חיים.



## נקודות חיים HP





- חיים בתחילת המשחק: כל שחקן מתחיל את המשחק עם 5 נקודות חיים (ניתן לשנות בהתאם לאורך משחק רצוי).
- אובדן חיים: שחקן מאבד נקודת חיים בכל פעם שהוא שולף קלף מהקופה.
- ריפוי חיים: קלפים מיוחדים מסוימים יכולים להחזיר נקודות חיים לשחקן או כאשר לשחקן נגמרו הקלפים ביד.
- הפסד: כאשר נקודות החיים של שחקן מגיעות לאפס, הוא מודח מהמשחק.

ניתן לסמן את נקודות החיים בעזרת פריטים ביתיים או לרשום על דף.

## קלפים מיוחדים

הקלפים הסטנדרטים נועדו כדי להגיע ליעד קודם לכן נשנה אותם כדי שיתאימו ליעד החדש. כדי להגיע ליעד החדש קלפים מיוחדים אמורים לתקוף אחרים או להגן על השחקן.

טאקי רגיל - קלף מתקפה. מאלץ את השחקן הבא בתור להיפטר מכל הקלפים בצבע נתון. אם לשחקן אין קלפים בצבע זה, עליו לשלוף קלפים עד שימצא קלף מתאים או קלף הגנה מיוחד. כל קלף שנשלף יעלה לשחקן 1 נקודת חיים.	
סופר-טאקי - קלף מתקפה והגנה. פועל בדומה לטאקי, אך עם גמישות רבה יותר. השחקן המותקף יכול לבחור את הצבע שממנו עליו להיפטר. בנוסף, הסופר טאקי יכול לבטל מתקפות כמו טאקי רגיל או 2+ ו-3+.	
שינוי כיוון - עובד באותו אופן, ומחליף את כיוון המשחק.	
עצירה - קלף הגנה. משמש כמגן ומאפשר לשחקן לשלוף קלף אחד מהקופה ללא איבוד נקודת חיים. ניתן לשחק גם כנגד מתקפות כמו 2+ או 3+, ובכך למנוע נזק נקודות חיים.	

פלוס - קלף הגנה. מוסיף לשחקן נקודת חיים אחת.	
מלך - קלף הגנה. מחזק את השחקן ב־3 נקודות חיים, מאפשר לו לשלוף 3 קלפים חדשים ומבטל מתקפה.	
3+ - קלף מתקפה. מאלץ את כל השחקנים להיפטר מ־3 קלפים כלשהם. אם לשחקן יש פחות מ־3 קלפים או שהוא לא רוצה להיפטר מהם, עליו לשלוף קלפים מהקופה ולהפסיד נקודת חיים על כל קלף חדש שנשלף.	
3+ שובר - קלף הגנה. מבטל את התקפת ה־3+, ומחזיר אותה לשחקן המתקיף, שעליו להיפטר מ־3 קלפים.	
2+ - קלף מתקפה. השחקן הבא חייב להיפטר מ־2 קלפים. אם אין לו מספיק קלפים, עליו לשלוף מהקופה ולאבד נקודת חיים על כל קלף שנשלף. אם יש לו 2+ נוסף, הוא יכול להעביר את המתקפה להוסיף את מספר הקלפים לשחקן הבא בתור, כך שכל 2+ נוסף מגביר את העונש ב־2 קלפים.	

## חוקים נוספים

- כיוון שהמטרה אינה להיפטר מהקלפים, אין צורך להכריז "קלף אחרון".
- יד ריקה: אם לשחקן נגמרים הקלפים ביד, הוא מקבל אוטומטית 3 קלפים חדשים ללא קנס, ובנוסף מקבל 1 נקודת חיים.
- מערבבים מחדש: כאשר נגמרים הקלפים בקופה, משתמשים בערימת הקלפים הנזרקים ובערימה המרכזית (מלבד הקלף העליון) ומערבבים מחדש.

## סיכום

בגרסה החדשה של טאקי, המטרה היא לשרוד על ידי ניהול נכון של נקודות החיים והקלפים, תוך שימוש בהתקפות והגנות כדי להפיל את נקודות החיים של היריבים. כל שחקן מתחיל עם 5 נקודות חיים ו־8 קלפים, כאשר האסטרטגיה עוסקת יותר בבחירת הזמן הנכון לתקוף ולהגן, עם נקודות חיים שמתווספות או נגרעות בהתאם לקלפים המשוחקים.

## Playtest

ברק: ניסיתי את הגרסה הזו עם בת הזוג שלי למשך 3 סיבובים, והיא בהחלט הוסיפה עומק למשחק. התוספת של נקודות החיים גורמים לך לחשוב הרבה יותר על כל צעד – מתי כדאי לתקוף ומתי עדיף לשמור על קלפי הגנה. קלפי 2+ ו־3+ הפכו למהלכים טקטיים של ממש שצריך לדעת מתי להשתמש בהם. מצד אחד, המשחק נהיה הרבה יותר מותח, וכל סיבוב מכריח אותך לתכנן את המהלכים הבאים שלך קצת יותר מטאקי רגיל. מצד שני, המשחק הרגיש קצת ארוך מדי לפעמים, במיוחד כשניסינו להשאר

בחיים. בסך הכול, זו גרסה די מהנה אך יותר מורכבת יותר של טאקי שעדיין דורשת מזל כמעט באותה מידה, אבל שלדעתי תתאים למי שמתחבר לחשיבה אסטרטגית יותר.

ניקיטה: שיחקתי את הגרסא הזו של טאקי עם ההורים ונהננו מאוד. מהשנייה הראשונה כל אחד מאיתנו התקיף בתדירות גבוהה והיה מאוד משעשע. כל אובדן של נקודת חיים גרם לתחושה של דחיפות, והקלפים החדשים יצרו טוויסט מעניין במשחק אם כי היה מוזר להתרגל למשמעות השונה כמעט לגמרי שלהם. עם זאת, כשהפעלנו קלפים חזקים במהירות וזה גרם למשחק להיגמר די מהר – מצאתי את עצמי בלי נקודות חיים מוקדם ממה שציפיתי, וזה קצת הוריד לי מהחוויה. המשחק היה ממש כיפי ואינטנסיבי, אבל צריך לחשוב איך מעט מאזנים את הקלפים כדי שהמשחק ימשך יותר זמן.